

## Initiation

### • Le Parrainage



avant tout, les Nephilim désirant devenir Adoptés de l'Arcane VIII doivent avoir vécu au moins deux incarnations et posséder un Ka supérieur ou égal à 15, conditions minimales de sagesse. Puis ils doivent faire la preuve de leur capacité à rendre la justice, à exercer leur jugement de manière inflexible, mais aussi à trouver des circonstances atténuantes et à montrer, s'il y a lieu, une certaine compréhension.

Pour cela, le candidat doit être parrainé par un autre Nephilim choisi par l'Arcane. Celui-ci sera mis en accusation et jugé par le candidat, qui devra apporter la preuve de sa culpabilité devant une assemblée d'Initiés, qui évaluent sa connaissance de la loi, ses facultés de jugement et d'expression, ainsi que sa mesure du châtiment requis. En suite de quoi, le candidat devra conduire le Nephilim accusé à reconnaître sa faute et à la réparer.

Cette entrée en matière est souvent motivée par le candidat lui-même, lorsqu'il désire devenir Adopté de la Justice à cause d'une « affaire » qui lui tient à cœur. Dans ce cas, tout simplement, l'occasion lui est donnée de « régler son problème » d'une façon légale et efficace. Ainsi son adoption n'aura pas été artificielle. On a vu de cette manière des Nephilim qui, a priori, ne voulaient pas entrer dans l'Arcane VIII être convaincus de son intérêt par le biais de cet exercice.

### • Les Procédures inquisitoires du livre doré

Ensuite, l'Adoption au sein de l'Arcane suit les préceptes de l'Équitable Jugement, à savoir que la Rigueur et la Miséricorde soient toujours à part égale. Ainsi, pour que l'équilibre soit maintenu, il faut toujours que deux Nephilim soient adoptés en même temps, l'un dont les tendances iront plutôt dans le sens de l'accusation (principe de Rigueur) et l'autre étant plus sensible à la défense (principe de Miséricorde).

Lors de la première épreuve, le candidat fait face à un Docteur, un Échevin et un Licteur. Ils se lancent tous trois dans un long rituel qui place le candidat sous l'influence d'une effigie symbolique dont la présence est très difficile à supporter. Apparemment, la nature de cette image est variable, car elle est sélectionnée par le trio du rituel. Cela peut être une allégorie religieuse ou philosophique, une scène mythologique riche de sens, une énigme ou un emblème alchimique. Quoi qu'il en soit, le trio pose des questions au candidat, lui demande de réagir à l'influence de l'image, et sur la base de ses réponses, entreprend de lui faire le récit de ce que pendant ses incarnations précédentes l'Arcane de la Justice a observé de son comportement et éventuellement a pu retenir contre lui. Ces faits sont lus dans le « livre doré » qui a été rédigé spécialement par le trio et tient son nom des fermoirs d'or qui le cadenaient.

Lors de ce réquisitoire, les épisodes les plus éprouvants, honteux, sujets à discussion des existences du Nephilim sont rappelés. Il arrive même que le candidat apprenne à cette occasion des éléments de ses vies passées qui lui étaient restées cachées. La séance peut être d'une rare violence. En somme, le candidat ne s'en sort pas indemne, mais plutôt bouleversé. A l'issue de cette séance, il a avoué toutes ses fautes et s'est expliqué sur ses actions litigieuses. On lui remet le livre et il devra le garder soigneusement car un Adopté qui égare son livre doré met en péril les frères qui y sont cités et s'expose à de terribles vengeances.

### • *La Catharsis sublimée de l'œuf noir*

Si le premier test est négatif, c'est-à-dire si le trio pense que le Nephilim n'a pas été suffisamment touché par l'exigence de justice, le candidat doit passer une seconde épreuve. Il s'agit d'un « traitement » magique beaucoup plus dur. Le candidat est placé dans une sorte d'œuf, un caisson ovoïde de bois noir et de barres métalliques. Le caisson est fermé par une serrure magique que seul un Licteur peut ouvrir. L'objet est un automaton, un artefact alchimique de haut niveau, qui extirpe du sujet qui y est enfermé les images les plus douloureuses de ses vies et les situations à l'occasion desquelles il aurait dû aider la Justice.

Dans un carnaval d'hallucinations, le Nephilim assiste aux Guerres élémentaires et au massacre de ses frères par d'autres Nephilim ; il voit par exemple les sacrifices horribles perpétrés par les Mystères armés par Prométhée, les exactions templières dans le monde entier, et les maléfices odieux concoctés par la Golden Dawn pour empoisonner les champs magiques ; il est supplié et insulté par ses compagnons qu'il a laissés mettre en stase sans intervenir ou trop tard. Le candidat sort de la Catharsis avec des motifs farouches de faire régner l'équilibre, et se trouve nanti de buts personnels très déterminés. L'abus de ce rituel par l'Arcane accroît le nombre d'Adoptés habités par la rancune et la vengeance, et produit inmanquablement des Licteurs à la limite de la psychose.

### • *Hiérarchie*

L'Arcane VIII tient traditionnellement ses membres en grande estime. Cette attitude lui permet de s'attacher les services de Nephilim renommés qui voient dans la Justice une fraternité particulièrement honorifique, parfois l'aboutissement de leur parcours. Il y a quelque chose de typiquement « politicien » dans la satisfaction de certains Échevins, et les jeunes Adoptés de l'Arcane ne le voient pas toujours d'un très bon œil. Un vent de réformisme a déjà soufflé lors de l'établissement du Palais pacifique au XVIIIe siècle, et il peut souffler encore à l'approche de l'Apocalypse pour faire face aux nouvelles échéances de la société des Immortels. Actuellement, la hiérarchie de la Justice est la suivante :

**Les Lecteurs légaux :** à leur entrée dans l'Arcane, les Nephilim qui ont supporté avec succès ces épreuves sont pris en charge pendant un an par la Balance cosmique. Les docteurs leur prodiguent leur enseignement et les instruisent des subtilités de la loi. Ces recrues sont appelées Lecteurs légaux. Au bout de cette année d'étude préliminaire, les Adoptés sont orientés vers les différents services œuvrant au sein de l'Arcane.

**Conditions :** 10 % dans la compétence Arcane VIII.



**Les Pupilles de rectitude** : les Pupilles de rectitude travaillent pour les Attributs de Dame-Justice. Ils forment la grande majorité des Adoptés. En effet les Attributs réclament pour fonctionner un personnel nombreux et plus la tâche de l'Arcane augmente, proportionnellement à son ambition croissante, ce qui n'est pas peu dire, plus les Attributs emploient de Nephilim. Cet emploi n'est pas toujours exaltant, mais il permet de nouer des contacts et de se familiariser avec le labyrinthe complexe que représente l'administration judiciaire des immortels. De plus, chaque Attribut est différent, et les Pupilles de rectitude peuvent passer de l'un à l'autre à condition que l'Échevin Doyen qui le dirige l'accepte.

**Conditions** : 20 % dans la compétence Arcane VIII, 10 % en Histoire invisible ou Droit ou S'informer.

Pour passer du stade d'Adoptés à celui d'Initiés, les Nephilim de la Justice doivent avoir pleinement acquis les méthodes et l'esprit de l'Arcane. Le critère traditionnel est l'ancienneté : l'Arcane exige que l'Adopté ait passé au moins cent ans dans son giron pour qu'il puisse être intégré à l'une des trois Instances et devenir Initié en y acquérant une fonction spécifique.

#### LA BALANCE COSMIQUE

**Docteurs** : leur recrutement est dirigé par les autres membres de cette Instance, qui consultent à cette occasion un Initié de l'Arcane de la Papesse afin de vérifier l'érudition du candidat.

**Conditions** : 30 % dans la compétence Arcane VIII, 20 % en deux langues, 10 % en Théologie.

**Maître axial** : un seul des Docteurs peut être nommé à ce titre, ce qui signifie qu'il cesse de débattre avec ses collègues et doit se plonger dans une méditation profonde des textes de loi ésotériques. Il fait des recherches personnelles pour retrouver les plus anciennes sources et afin de travailler en paix, il est placé sous protection spéciale. Il peut en effet devenir l'enjeu de kidnapping à cause de son érudition exceptionnelle et de son manque de combativité.

**Conditions** : 40 % dans la compétence Arcane VIII, 20 % en trois langues, 10 % en Cryptographie, Ésotérisme et Mythes & Légendes.

#### LE TRÔNE INQUISITOIRE

**Échevins** : leur recrutement est dirigé par le Prince lui-même, qui les choisit après avoir minutieusement et patiemment étudié leur passé et leur comportement. Le Prince a également le pouvoir de pousser son investigation jusque dans leur essence profonde et d'examiner leur pentacle pour vérifier l'équilibre des Ka-éléments. Si par exemple l'Initié a subi des dommages dans un Ka-élément précis qui n'a pas été rééquilibré, ou s'il a profité de l'influence trop chargée d'un champ magique, le Prince ne lui accordera pas le statut d'Échevin.

**Conditions** : 50 % dans la compétence Arcane VIII, 40 % en Droit.

**Échevins Doyens** : ils dirigent les Attributs et sont donc au nombre de six. Cette charge est quasiment définitive. Le Chien-jaune-qui-parle est à ce poste depuis six siècles. Il est clair que ces Échevins ont plus d'importance que leurs collègues du Trône inquisitoire. Cette charge est donc confiée à des personnalités de premier plan, qui font profiter l'Arcane de leurs contacts et de leur célébrité.

**Conditions** : 70 % dans la compétence Arcane VIII, 50 % en Droit, 40 % en Politique ou Histoire.

**Agents de la Rigueur** : ce sont des procureurs qui insistent sur la culpabilité du prévenu, en se référant très étroitement aux textes de loi. Bien qu'ils appartiennent à l'Instance du Trône, ils sont sous l'influence de la Balance cosmique qui les conseille et leur dicte parfois leur comportement et leur discours. Ils représentent en effet le plateau de l'accusation et des fautes, et la première moitié de la nuit. Ils siègent d'ailleurs avant minuit, et doivent arrêter leur décision au douze coups, sous peine de voir cette dernière invalidée. Ils sont ensuite présents aux Ordalies, et prennent la parole lorsque l'Échevin qui préside la leur donne, pour formuler les accusations les plus lourdes et influencer les juges. Il n'est pas vraiment conseillé de se faire un ennemi personnel parmi les Agents de la Rigueur... Ce sont pour finir d'insupportables sermonneurs.

**Conditions** : 40 % dans la compétence Arcane VIII, 40 % en Éloquence.

**Messagers de la Miséricorde** : ce sont les défenseurs des Nephilim, des avocats passionnés qui réclament la plus grande clémence. Leurs efforts de compréhension doivent en effet compenser avec justesse la dureté des Agents de la Rigueur. De même que leurs contradicteurs, ils reçoivent leurs directives théoriques de la Balance cosmique. Pendant les Ordalies, les Messagers de la Miséricorde assistent les accusés et tentent de convaincre les Échevins de leur légitimité. Par les temps qui courent, leur défense s'appuie sur l'arrivée imminente de l'Apocalypse, face à laquelle ils considèrent que les incartades passées des Nephilim ne sont que brouillilles. Il faut rassembler les énergies et non diviser les immortels. Les messagers ont de très bonnes relations avec les Adoptés de la Tempérance, bien qu'ils n'interviennent pas sur le terrain pour aider leurs frères.

**Conditions** : 40 % dans la compétence Arcane VIII, 40 % en Éloquence.

### L'ÉPÉE DU LICTEUR

**Licteurs** : leur recrutement est strictement réglementé, afin d'éviter que de mauvais éléments accèdent à ce poste, ce qui représenterait un grave danger. Pour cette raison également, le nombre des Licteurs est limité à treize. A ce chiffre il convient d'ajouter les Chiens d'Actéon, groupuscule honni, et les Scelleurs de destin, caste à l'écart des autres. D'une manière générale, les Licteurs sont dotés de pouvoirs importants, et ils agissent avec la plus grande discrétion, la nuit de préférence, en utilisant des déguisements et des sortilèges de camouflage. L'élite des Licteurs est composée d'assassins hors pair, qui rivalisent avec les meilleurs chasseurs des sociétés secrètes, tels que les Assassins du Temple ou les Chevaliers des Ailes Fatales chez les Mystères.

**Conditions** : 50 % dans la compétence Arcane VIII, 60 % dans trois compétences de Confrontation.



**Chiens d'Actéon** : ce grade a été créé par Actéon, un Licteur particulièrement vindicatif. Ils forment une espèce de « police politique » du monde Nephilim, qui intervient quand l'Arcane juge qu'un Nephilim, une fraternité hermétique ou tout autre groupe occulte a trop tendance à dévoiler des secrets aux mortels. Ils ont pour mission de « raisonner » le contrevenant, d'abord en l'avertissant de la situation, ensuite en le discréditant, ou en saccageant le lieu qui lui sert pour ses activités ou ses séances d'apprentissage des humains. Les Chiens d'Actéon sont globalement méprisés par les Nephilim et ne sont pas toujours « couverts » par leurs supérieurs, les Échevins qui rechignent à admettre cette forme de justice expéditive. Mais ils sont bien pratiques pour régler des différends dans l'urgence. Peu d'Adoptés persistent dans la voie des Chiens bien longtemps. Ils entretiennent d'excellents rapports avec les Nephilim de la Maison-Dieu, avec lesquels ils mènent une collaboration fructueuse. Ce rapprochement pourrait même conduire à un transfert du groupe vers l'Arcane XVI.

**Conditions** : 40 % dans la compétence Arcane VIII, 40 % dans deux compétences de Discrétion et Adaptation.

**Scelleurs de destin** : Ils représentent une caste à part au sein de l'Épée du licteur. Ils sont sous le commandement direct des Agents de la Rigueur du Trône inquisitoire. Ils possèdent le pouvoir de manipuler les Sceaux du destin. Les Sceaux sont des artefacts utilisant l'orichalque, qui permettent de graver le pentacle d'un Nephilim d'une manière quasi irréversible, exposant ainsi la condamnation de l'Arcane à la vue de tous les autres immortels. (Cf. « Pratiques : Les Sceaux du destin ».)

Les Scelleurs de destin sont des Magistères aguerris ayant atteint les Portes du Grand Secret. Ils se présentent toujours enveloppés dans un épaisse étole cousue de pierres précieuses. Ces pierres remplies de Ka maintiennent un courant magique intense qui protège le Scelleur de l'influence néfaste des Sceaux qu'il transporte. Si le Scelleur ne remplit pas suffisamment vite sa mission, il voit les pierres de son étole fondre une à une jusqu'à la combustion complète de sa protection. Les Scelleurs vivent reclus dans un monastère en Norvège à l'écart de tous les autres Nephilim. Ils passent le plus clair de leur temps à se ressourcer au sein de Plexus artificiellement créés. Leur tâche est si dure qu'ils ne se la voient confier qu'une ou deux fois par siècle, étant données l'opprobre et la douleur qui frappent leur victime.

**Conditions** : 50 % dans la compétence Arcane VIII, 50 % en Rituels.